

Allyria

Alessio Raviola

CAPITOLO 1 - ALLYRIA

Siamo nel 900 ID, nella nazione di *Mersan* sulla Penisola Mersana, uno dei molti regni di Malyria, le terre dei Due Mari. Quasi ottant'anni sono passati dalla *Notte del Perdono* in cui il mondo è stato trasformato. La notte del 12 Roera 826 ID, *Mael* e i *Virhen Ave* hanno assalito la *Torre delle Firme* e portato il Peccato sul mondo. L'umanità deve la sua sopravvivenza a un gruppo di eroi oggi noto come *Campioni della Lanterna*.

Ma anche se resiste, la civiltà come la si conosceva non esiste più. Della nazione di Arth'Vei è rimasta solo la capitale, tutte le terre circostanti sono state inghiottite dal Peccato e sono ora chiamate *Terre del Mattino*. Le altre nazioni sono state colpite, quali prima e quali dopo, da una simile devastazione. Le Breccie Solari, durante le quali puro Peccato piove dal cielo, hanno portato morte e terribili trasfigurazioni ovunque.

Il vecchio mondo è morto, ma le spoglie di un tempo ancora più antico e da secoli dimenticato si stanno risvegliando.

IL PECCATO

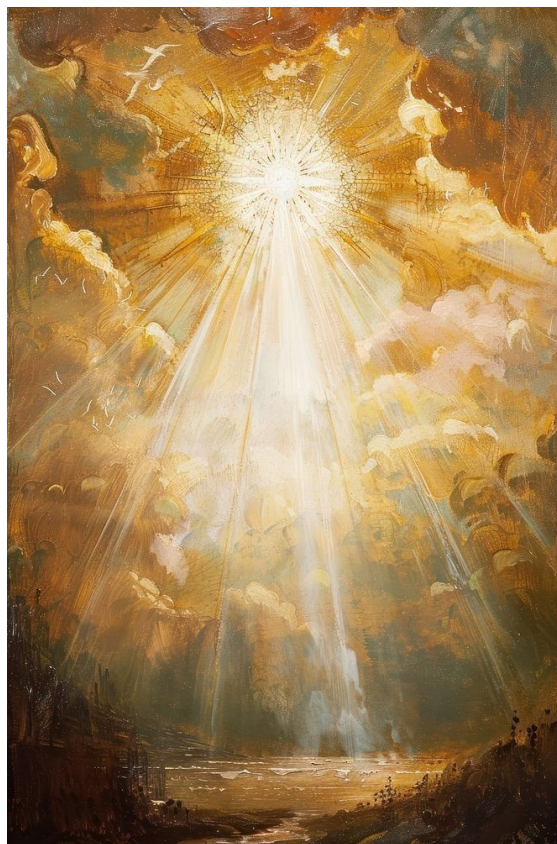
Dalla Notte del Perdono, il mondo di Allyria è invaso dal Peccato e dalle sue manifestazioni. Questa sostanza, che generalmente si presenta come un liquido di color arancione, accecante e bollente, è l'origine di tutti quei fenomeni che negli ultimi ottant'anni hanno devastato il mondo.

Il contatto con il Peccato può avvenire in vari modi ed ha conseguenze disperate, un'esposizione per periodi prolungati è fatale sia per il corpo che per l'anima. Solo gli umanoidi sono affetti in modo così grave dal Peccato; fauna, flora e altre creature possono essere trasformate in mente e in corpo dopo un contatto prolungato, ma non rischiano la morte.

Coloro che si avventurano oltre i limiti delle città sicure, e così facendo rischiano di essere influenzati dal Peccato, sono noti come *peccatori*.

BRECCHE SOLARI

Le breccie solari sono tra i più comuni e fatali fenomeni legati al Peccato. Durante una breccia solare il peccato discende dal cielo, come fosse pioggia, in una forma purissima in grado di liquefare il corpo e l'anima.



Una breccia solare

Il cielo sopra di noi si è aperto, rivelando un sole accecante. E tra la luce che pioveva dal cielo, vidi i miei compagni spegnersi e contorcersi, come cera gettata in una pira. Oggi ancora mi chiedo se sia più terribile quella luce, o il potere di chi mi ha protetto.

FEBBRE ARDENTE

La Febbre Ardente è una malattia causata dal contatto, anche indiretto con il Peccato. La febbre inizialmente appare come un normale malanno, tuttavia la temperatura degli afflitti si ostina a non scendere e questi muoiono dopo settimane di agonia mentre la temperatura del loro corpo gli fa perdere il senno per poi distruggerli dall'interno.

Il Laboratorio ha sviluppato vesti protettive che permettono di ridurre al minimo il rischio di contagio, oltre a una medicina nota come *Freddo Liquido* che permette di sopravvivere alla malattia se iniettata in tempo.



Un'aberrazione contaminata dal Peccato

CONTAMINAZIONE

Nonostante la presenza del Peccato non sia mortale per creature non umanoidi, esso ha comunque trasfigurato le creature e la fauna di Allyria. Le nuove creature nate da queste mutazioni sono dette *contaminate*.

Le creature contaminate sono generalmente più aggressive, assennate e violente. Spesso hanno occhi di un giallo ardente, pelle più coriacea e sensi più acuti. Inoltre tendono a sviluppare arti e altre caratteristiche umanoidi anche se di norma non ne posseggono.

NUOVO POTERE

In seguito alla Notte del Perdono, le energie magiche e divine di Allyria hanno iniziato a rinverdire, ritornando a poco a poco alla potenza che si narrava avessero in tempi antichi.

Questi poteri sono a portata anche dei mortali, ma la loro forma più pura è riservata a coloro che in qualche modo vengono a contatto con il Peccato.

I MIRAL

I Miral, i *Nascosti dalla Luce*, anche noti come *Cerchiati*, sono coloro che entrano a far parte di una *Cerchia*. Le Cerchie sono organizzazioni in cui un patrono, generalmente una creatura fatata nota come *Sulfea*, concede ai suoi alleati una protezione temporanea dal Peccato così che possano agire ove altri non possono.

I VIDAAR

A seguito della Notte Senza Peccato, diversi dei Pietrificati, i cadaveri dei Semidei, hanno iniziato a risvegliarsi. Coloro che seguono questi semidei e che ricevono da loro una temporanea protezione dal Peccato sono noti come i Vidaar, i *Figli della Pietra*.

GLI IMMORTALI

Individui benedetti dalla dea *Arthe* con il potere di proteggere sé stessi e coloro che li circondano dal Peccato, gli Immortali, anche chiamati Cuori di Vetro, sono impossibili da uccidere e sono diventati la risorsa più importante per la sopravvivenza di una civiltà. Non è chiaro il criterio con cui sono stati scelti questi individui e molti di loro nascondono le loro abilità. Ogni città o villaggio necessita della presenza di uno di questi Immortali per non essere devastato dal Peccato.

Vi sono nazioni che predicano la libertà degli Immortali, principalmente guidate da movimenti popolari, ed altre che li vedono unicamente come strumenti che devono essere usati per permettere al resto dell'umanità di sopravvivere. In Mersan gli Immortali sono riveriti, ma anche sotto stretto controllo, sia per la loro sicurezza ma anche perché non vengano meno ai doveri a che hanno accettato. Il trattamento relativamente gentile che gli Immortali ricevono in Mersan ha permesso alla nazione di reclutarne diversi in fuga da altre nazioni.

GUARDIANI DI VETRO

I Guardiani di Vetro sono una sezione della milizia di Mersan che ha il dovere di proteggere e controllare l'immortale a cui vengono assegnati. La posizione del Guardiano di Vetro è tenuta in alta considerazione ed il loro stipendio è commisurato alle loro ampie capacità.

GUERRA EHORIANA

Molti conflitti sono avvenuti a causa della trasformazione del mondo ed in particolare per il controllo degli immortali. Il più famoso di questi conflitti è la *Guerra Ehoriana*, in cui molte delle nazioni di Malyria si sono contese il controllo e il possesso di terre e soprattutto di immortali. La guerra è ormai terminata da 33 anni, ma più a causa delle enormi perdite da parte di tutte le fazioni coinvolte piuttosto che per un accordo raggiunto.

Le tensioni della guerra sono sbiadite, ma non scomparse.

Un tempo per i vespromanti era necessario assimilare *Vespro Liquido*, tuttavia dalla Notte senza Peccato questi sono divenuti capaci di assorbire Vespro anche dall'ambiente circostante.

RELIGIONE

Le divinità di Malyria sono note come *Divinità Nobili*, sono le sette divinità la cui firma è incisa sulla *Torre delle Firme* in Arth'Vei. Il loro culto è l'unico presente in tutta Malyria, ma ne esistono altri più piccoli, che generalmente pregano a potenti spiriti come fossero divinità. Le divinità nobili sono:

- Arthe, La Regina dei Riflessi
- Athrann, Il Re che Dorme
- Ashtar, La Regina che Brucia
- Ienna, La Regina degli Inizi
- Itharnhoss, Il Re dei Persi
- Marho, Il Re del Silenzio
- Visenna, La Regina delle Menzogne

In molti inoltre scelgono di venerare i *semidei*. I semidei sono soggetti ad un processo chiamato *pietrificazione*, che li riduce in statue dopo decenni o secoli di vita. A causa di questo fenomeno i semidei erano quasi completamente scomparsi. Dalla Notte del Perdono, molti semidei sono ritornati ad essere carne e ossa ed il numero della progenie divina che cammina tra i mortali è oggi in aumento.

IL VESPRO

Il Vespro è la sostanza che alimenta la *vespromanzia*, la magia arcana. Coloro che desiderano sfruttarne il potere devono ricevere un *Anello delle Possibilità*, che si presenta come un cerchio argento intorno alle pupille.

COMUNITÀ

L'umanità, garantita almeno una possibilità di sopravvivenza dai Campioni della Lanterna, è ancora presente in buona parte del mondo, tuttavia i modi e lo stile di vita sono radicalmente cambiati. L'agricoltura, la caccia, l'allevamento di animali sono pratiche quasi scomparse a causa dell'abbandono delle zone rurali.

NAZIONI URBANE

Nonostante la distruzione che ha colpito Allyria, le maggior parte delle nazioni che esistevano ottanta anni fa sono sopravvissute e nuove sono state create. A causa della necessità della presenza di uno o più Immortali in ogni insediamento, i villaggi rurali e le piccole cittadine sono state abbandonate o spazzate via.

Arth'Vei

Un tempo centro culturale, politico e religioso dei Due Mari, del regno di Arth'Vei è rimasta solo l'omonima capitale, i suoi territori consumati dal Peccato o assorbiti dalle nazioni limitrofe. Qui è infatti ove sorge la *Torre delle Firme*, il luogo in cui venne liberato il Peccato durante la Notte del Perdono.

Elaria

Situata nel centro della *Penisola Velone*, Elaria è stata una delle nazioni più colpite dopo la Notte del Perdono. Elaria è una monarchia il cui monarca, noto come *Chi Mormora alle Nebbie*, viene eletto tramite un sacro rituale noto come *Richiamo del Cielo* a cui qualunque cittadino può partecipare.

Mersan

La virtù si misura in sentieri battuti.

Il regno di Mersan, che occupa gran parte della penisola mersana, prima della Notte del Perdono era una democrazia, ma è divenuto un'oligarchia nell'850 ID. Anche grazie alla migrazione di molti talentuosi individui da Arth'Vei, la nazione è riuscita a mantenere la sua presenza nel continente.

Durante la Guerra Ehoriana, Mersan è stata una delle potenze centrali del conflitto, durante il quale è stata occupata su diversi fronti e ne è uscita con alcuni territori persi nel Nord a Rohadim, ma diversi ottenuti nel Sud dall'Arinesia.

Rohadim

Parte del regno di Arth'Vei prima dell'*Assedio Secolare*, Rohadim si trova ad est di Bhellia nel nord della penisola mersana. Rohadim è divenuta una teocrazia subito dopo la Notte del Perdono e, con Arth'Vei in rovina, la sua capitale Mharca è ora considerata il maggiore centro religioso di Malyria.

Bhellia

Bhellia è una piccola democrazia nel nord della penisola mersana che era un tempo parte di Mersan. Anche grazie alle sue modeste dimensioni, ha subito relativamente poche perdite successivamente alla Notte del Perdono.

Arinesia

Precedentemente alla Notte del Peccato, l'Arinesia era una nazione rurale e abitata da molte comunità nomadi e mercantili, oggi eccetto per coloro che si sono uniti ai Nomadi Grigi, gli arinesi si sono ritirati nelle grandi città. Si conta che la capitale, Ysmir, la Città Splendente, sia la città più popolosa di Allyria. Le terre a sud dell'Arinesia, oltre la *Foresta di Dareli*, si sono separate dalla nazione per fondare le *Province di Smeraldo*.

Cantha

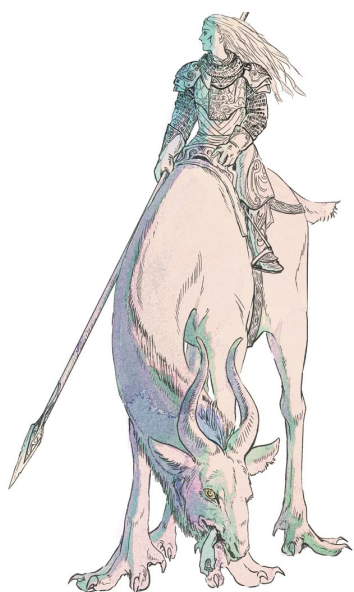
Situata nel nord della *Penisola Kosmina*, la nazione di Cantha, un tempo era famosa per le sue ampie e fertili pianure, il suo imponente esercito ed il suo controllo sul *Mar Iseti*. In seguito alla Notte del Perdono gran parte delle terre sono dovute essere abbandonate immediatamente, inoltre durante la Guerra Ehoriana hanno subito enormi perdite, seconde solo a quelle subite dalla *Federazione di Xarnath*.

Kaligentha

Un regno di modeste dimensioni situato nel sud della Penisola Kosmina, un tempo vantava una delle più grandi flotte dei due mari, ed anche se parte di questa resiste ancora, ora è solo un'ombra del suo antico splendore. Qui il culto delle divinità nobili è stato bandito.

NOMADI GRIGI

I Nomadi Grigi sono una comunità nota per viaggiare al di sotto delle *Nuvole di Pietra*, che garantiscono loro protezione dal Peccato. Sono principalmente presenti nella *Penisola Mersana* e nelle *Terre Dissolventi*. Le Nuvole di Pietra sono enormi iso-



Un nomade grigio a cavallo di un *Oskatha*

le che vagano nel cielo, create a seguito di eventi noti come *Risvegli dell'Anima*. Questi sono estremamente rari, come lo sono le informazioni su di essi.

La vita del Nomade Grigio è dura, nonostante le Nuvole di Pietra li proteggano dal Breccie Solari ed altri fenomeni, sono comunque vulnerabili ai pericoli che infestano il loro cammino. Per i mersani, che da sempre hanno considerato il viaggio e l'esplorazione come una delle più alte aspirazioni, questi Nomadi sono considerati degni di enorme rispetto.

CACCIATORI DELL'ABISSO

Dopo la Notte del Perdono, antiche vie sotterranee hanno iniziato ad aprirsi, passaggi dimenticati e un tempo sigillati. Alcuni, spinti dalla promessa di ricchezze di tempi antichi e da una forma alternativa di protezione dal Peccato, hanno iniziato ad abitare queste antiche caverne e città sotterranee.

GENTE DEI PICCHI

In cerca di rifugio dalle persecuzioni, alcuni Immortali hanno scelto di ritirarsi in comunità isolate sulle, quasi completamente abbandonate, montagne delle penisole mersana e kosmina. Queste comunità sono negli anni cresciute, ma rimangono modeste e tendono a non fidarsi degli estranei.



Arrivo di un notturnale in stazione

ORGANIZZAZIONI

Nel nuovo mondo portato dal Peccato, molte organizzazioni un tempo potenti sono scomparse, ma altre sono nate dalle loro ceneri.

IL LABORATORIO DELLE LACRIME

Un'organizzazione creata alcuni anni in seguito alla Notte del Perdono, il Laboratorio si occupa dello studio del Peccato nel tentativo di sviluppare metodi per sfruttarlo e sopravvivere in questo nuovo mondo.

IL FUMIRANEL

Un'antica organizzazione di Arth'Vei, guidata dalla famiglia Virivié, il cui centro di operazioni è stato spostato a Enna dopo la Notte del Perdono. A questa si deve l'ideazione e costruzione della recente rete di *Notturali*.

LA GUARDIA ERRANTE

Un'organizzazione mercenaria che si occupa di proteggere gli, ormai estremamente pericolosi, spostamenti tra insediamenti. Divisa in varie divisioni e presente in molte nazioni, la Guardia Errante, data la necessità dei loro servizi, è molto influente.

LA FLOTTA D'ACCIAIO

Un'organizzazione mercantile e militare le cui basi sono sparse nei *Due Mari*. Noti per catturare e imprigionare Immortali ed usarli per muovere le loro navi e scortare quelle altrui. I loro servizi sono quasi essenziali per coloro che desiderano spostarsi o commerciare per vie marittime.

LA CAMERA DEGLI SPECCHI

Un tempo la più grande accademia di Vespromanti, la distruzione di Arth'Vei l'ha gettata in rovina per decenni, tuttavia negli ultimi anni sembra essere sulla via per ritornare al suo antico splendore.

LA FOSCHIA

Un gruppo di cacciatori di taglie e mercenari, specializzati nella ricerca di creature e individui che si nascondono ove la protezione degli Immortali non raggiunge. I membri di rango più elevato vengono sottoposti a rituali che ne modificano le caratteristiche fisiche e che li rendono più resistenti al Peccato, perlomeno secondo le dicerie.

I PENITENTI

Un'espansa organizzazione religiosa nata in Kaligenta, il cui credo si basa sul fatto che le divinità nobili non meritano di guidare l'umanità. Vedono il Peccato come una benedizione che rivelerà le nuove divinità.

CAPITOLO 2 - RELIGIONE

In Allyria l'esistenza delle divinità è qualcosa di assodato. Le otto divinità nobili esistono ed influenzano continuamente il mondo. Gli spiriti esistono e comunicare con loro, seppur non facile o comune, è possibile. E forse, cose ancora più rimosse dall'umana immaginazione, scrutano il cosmo da lontano.

MALYRIA E LE DIVINITÀ NOBILI

Le terre dei due mari sono le terre in cui il culto delle divinità nobili è più forte, tuttavia anche qui è difficile tutte e otto le divinità siano venerate allo stesso modo. In ogni regione di Malyria vi sono in genere un paio di divinità il cui culto è tenuto in maggior considerazione. Eccetto per la città sacra di Arth'Vei, ove sorge la *Torre delle Firme* su cui gli dei firmarono il mondo, in nessuna città sono presenti templi a tutte e otto le divinità.

MITI E SEGRETEZZA

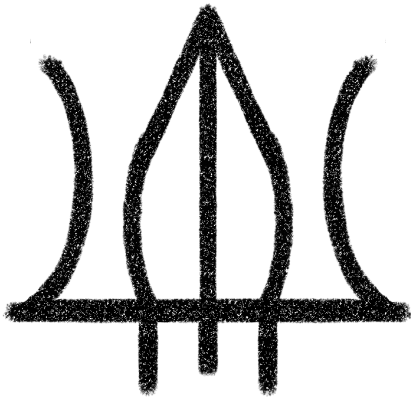
Molta della storia antica di Malyria è stata dimenticata e nascosta, e con essa anche la storia delle divinità e delle loro imprese. Per secoli i sacerdoti hanno custodito segreti al resto del mondo, ma senza malizia, è sempre stato così. Le genti di Malyria sanno bene di essere tenute all'oscuro di qualcosa, tuttavia è la normalità. Non esistono testi sacri, solo parole e leggende, una tradizione orale millenaria. Anche il significato del nome degli anni: ID, *In Dissidenza*, è parte di questi segreti.

ORDINI E PATTI

Per quanto le Divinità Nobili siano parte dello stesso pantheon, dello stesso culto, esiste un silenzioso conflitto tra i sacerdoti di divinità differenti. Anche se non apertamente, i seguaci di ogni divinità lottano tra loro per ottenere consenso, fedeli e influenza.

Al centro di questo sono nati gli *Ordini*: gruppi di fedeli, sacerdoti, oratori, combattenti e politici. Per questi l'obiettivo ultimo è tanto la venerazione quanto il proselitismo.

Distaccati invece da queste questioni sono i *Patti*, piccoli gruppi che agiscono autonomamente per una o più divinità senza altro obiettivo se non quello di seguire gli insegnamenti e gli ordini delle divinità.



ASHTAR

Ashtar, la *Regina che Brucia*, è la dea della Battaglia, del Fuoco e della Purezza. Ad essa è associata la morte, che i sacerdoti di Ashtar onorano durante il rituale dell'Ultimo Fuoco.

Ad Ashtar sono associati i colori rosso ed oro e fra le professioni ritenute sacre dai suoi fedeli rientrano quelle dei fabbri, guerrieri e guaritori.

IL CULTO

Il culto di Ashtar è più comune nel sud e sud-ovest di Malyria, in particolar modo in *Savesh*, ove è situato il suo Gran Tempio. Quello della Dea delle Fiamme è uno dei tre culti maggiori insieme a quello di *Arthe* e di *Athrann*. I culti maggiori sono così chiamati poiché tendono ad avere una presenza importante in ampie zone di Malyria.

Principi

I fedeli di Ashtar credono che il male sia ciò che sporca il corpo e l'anima, che indebolisce e impedisce di raggiungere la perfezione.

Forza. La forza deve essere forgiata, i deboli non devono essere protetti, ma temprati nel fuoco. Mostra la via, lascia che i degni la percorrano con le loro forze.

Rinuncia. Brucia via ciò che rallenta il tuo passo e pesa sul tuo spirito. La perfezione si trova nelle ceneri, non nel possesso.

Templi

I templi dedicati ad Ashtar sono in genere circolari, spesso costruiti in pietra, soprattutto in granito. Al centro di questi vi è sempre un grande fuoco

che viene continuamente alimentato ed in cui vengono gettate le ceneri dei defunti durante il rito dell'Ultimo Fuoco.

I templi di Ashtar sono famosi, insieme a quelli di *Athrann*, per offrire servizi di guarigione. I guaritori di Ashtar sono considerati i migliori al mondo, tuttavia al contrario di quelli di *Athrann*, questi esigono un pegno o un pagamento.

I guaritori di *Athrann* vedono il corpo come qualcosa di sacro e quando curano gli altri il loro obiettivo è quello di esaltarli. Per i guaritori di Ashtar invece non è tanto la salute del corpo a essere importante, quanto l'impurezza della malattia a dover essere estirpata e bruciata via.

RITUALI E USANZE

Riti e costumi dei fedeli di Ashtar sono spesso legati alla purificazione del corpo e dell'anima o atti a dimostrare la forza del proprio spirito.

Ultimo Fuoco

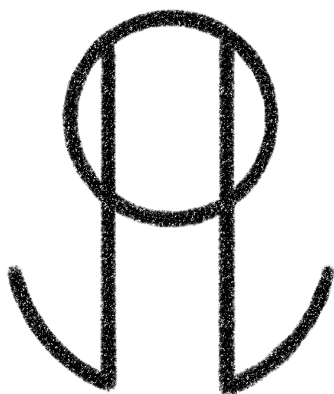
Il rito dell'Ultimo Fuoco è il più conosciuto del culto di Ashtar. Questo è uno dei riti funebri più comuni in Malyria e viene spesso utilizzato anche ove Ashtar non è venerata.

Il rito consiste nel costruire una pira dentro cui viene posto il corpo del defunto, dopodiché ogni persona che lo desidera può lasciare insieme al corpo un pegno. La pira viene quindi accesa e lasciata a bruciare fino a che non si estingue. Ciò che viene fatto con le ceneri varia in base a dove il rito viene eseguito, nella maggior parte dei casi vengono sparse a terra o ai piedi dell'abitazione del defunto. Il rito originale tuttavia vorrebbe che le ceneri raccolte venissero lanciate nel falò al centro di un tempio di Ashtar, dove continueranno a bruciare fino a che non verranno portate via dal vento.

Cammino sulle Braci

Il Cammino sulle Braci è una prova di fede e coraggio, viene spesso utilizzato come rituali di iniziazione per i diversi Ordini del culto di Ashtar e come rituale di preparazione per coloro che stanno per intraprendere un viaggio.

Durante il rituale, braci vengono sparse sul terreno e i fedeli vi camminano sopra. Solo uno spirito colmo di determinazione può toccare le fiamme ed esserne temprato invece che consumato.



ATHRANN

Athrann, il *Re Dormiente*, l' *Amante della Luna*, è il dio dell'Amore, della Fortuna e dei Sogni. A lui è associato il matrimonio, che i sacerdoti di Athrann festeggiano durante con il rito dello *Scambio di Sogni*. Esso è inoltre collegato a *Railo*, la più piccola delle due lune di Malyria.

Athrann è anche noto come il *Dio Consorte*, in quanto amante della *Dea-Regina Arthe*.

IL CULTO

Il culto di Athrann è uno dei tre culti maggiori insieme a quello di *Arthe* e *Ashtar*. I culti maggiori sono così chiamati poichè tendono ad avere una presenza importante in ampie zone di Malyria.

Principi

I fedeli di Athrann sono dediti al dare agli altri, nell'attesa e nella sicurezza di trovare o dare significato alla propria vita.

Amore. Nella casa di Athrann non esiste vergogna. Per un fedele di Athrann è più importante accettare che partecipare, dare che ricevere.

Fortuna. Non cercare la grandezza, che il significato della vita è trovato nei luoghi in cui ci scopriamo.

Sonno. Non svegliare mai qualcuno che hai amato. Ogni sogno, che porti piacere o dolore, va vissuto fino in fondo.

RITUALI E USANZE

Scambio di Sogni

Lo Scambio di Sogni è il rito in cui si ufficializza la relazione tra due individui che intendono spendere il resto della loro vita insieme. Al contrario degli altri rituali che festeggiano momenti importanti della vita come l'*Abbraccio dell'Erba* o l'*Ultimo Fuoco* lo Scambio di Sogni è in genere festeggiato pubblicamente solo da individui facoltosi e viene usato per ufficializzare l'unione di due famiglie.

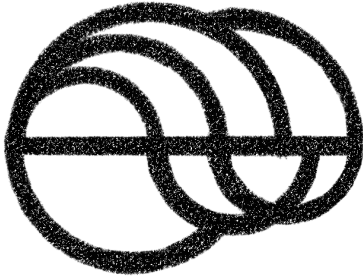
Quando festeggiato in pubblico, le famiglie e gli amici dei due amanti si riuniscono e viene eseguito un rituale da un sacerdote di Athrann. Il sacerdote lega con nastri rossi ed oro le braccia dei due amanti, per legarne il destino e la fortuna insieme, successivamente i due si dirigono nelle loro stanze per completare il rituale con lo Scambio di Sogni.

La gente comune svolge questo rituale nel privato, in genere nel proprio talamo, ove, tenendo gli occhi chiusi, si raccontano i propri desideri prima di dormire. Coloro che eseguono questo rito si dice che hanno *Sognato Insieme*.

La Danza della Pioggia

L'Abbraccio

L'abbraccio è l'evento cosmico durante il quale la luna Railo interpone tra la terra e la luna Cassia, che essendo più grande dà l'impressione di abbracciare Railo. Questo avviene in genere due volte l'anno.



IENNA

Ienna, *Regina degli Inizia*, è la dea della Giovinezza, della Primavera e dell'Arte. Essa è associata alla nascita che i sacerdoti di Ienna festeggiano in un rituale noto come l'*Abbraccio dell'Erba*.

vi sono quella dell'artista – pittori, scultori, ballerini, musicisti, eccetera – e quella del tutore o insegnante.

IL CULTO

Il culto di Ienna è uno dei culti erranti, insieme a quello di *Itharnhoss*, ed più comune nella penisola Kosmina, nel sud di Malyria. I culti erranti sono così chiamati poiché tendono ad avere una modesta presenza in quasi tutta Malyria.

Principi

I fedeli di Ienna ritengono che la più alta aspirazione sia quella di creare qualcosa che prima non c'era. Il male per loro è ciò che provoca stagnazione, assenza di movimento, l'accidia che pesa sull'anima e sulla mente.

Trasformazione. L'inazione è male più grande del fallimento, coloro che desiderano la grandezza dovrebbero prima trasformarsi in qualcuno in grado di ottenerla. Sprona te stesso e gli altri ad agire, la scelta è l'inizio della metamorfosi.

Condivisione. Le creazioni di una comunità sono sempre più grandi di quelle del singolo, la conoscenza trasmessa più importante di quella nascosta. Condividi i tuoi talenti, fai che i meriti del singolo possano essere apprezzati dai molti.

Templi

I templi a Ienna sono fra i più vari tra quelli degli Dei Nobili. Sono spesso circondati da giardini variopinti e ospitano volentieri artisti e viaggiatori. In questi templi è inoltre comune trovare abili levatrici e talvolta orfanotrofi.

RITUALI E USANZE

I riti di Ienna sono atti che venerano la nascita e la creazione.

Abbraccio dell'Erba

Il rituale dell'Abbraccio dell'Erba viene svolto alla nascita. In questo il nascituro viene posto a terra, se possibile nei giardini di un tempio di Ienna, e amici e parenti dei genitori si dispongono a cerchio intorno a lui. Il genitori tengono ognuno una delle mani del bambino e a turno volgono una preghiera che rappresenti i loro desideri per il figlio o la figlia. In assenza di uno dei genitori viene scelto un sostituto dalla famiglia.

Al termine di queste preghiere, il neonato viene raccolto e l'erba sulla quale poggiava viene strappata e avvolta in una corona che il bambino indossa per i giorni a venire.

Festa della Rinascita

La Festa della Rinascita viene celebrata il 9 *Ilamir*, durante il Solstizio di Primavera (o *Almei o' Lisel*). Durante questa festa è rituale decorare le proprie abitazioni con fiori e piante e dipingersi il volto con colori vivaci.

CAPITOLO 3 - OPZIONI DI GIOCO

RAZZE

UMANI

La razza più comune di Malyria.

OGHAJ

Gli oghaj sono tecnicamente umani, tuttavia vengono spesso considerati di una razza separata a causa del loro aspetto bestiale. Vengono chiamati *Mangiacadaveri* per via della loro usanza di nutrirsi dei morti. Sono originari della *Penisola Renia* e più nello specifico delle *Terre Selvagge*.

ARTHAL

Gli arthal, anche chiamati *Solari*, provengono dall'arcipelago di Rudis e possono nascere solamente su queste isole.

JINN

Umanoidi con una forte connessione all'acqua, la loro pelle può essere di vari colori e può cambiare nel corso della loro vita. I loro capelli appaiono come fiamme o acqua e posseggono un forte contatto con le energie dei territori che abitano. Comuni nelle terre circostanti il *Lago Thalira*, nell'ovest di Malyria.

ELFI

Talvolta chiamati *Dormienti*, gli elfi sono una tra le razze più rare di Malyria. Nonostante alcuni credono che siano immortali, la realtà è che sono in grado di assopirsi per secoli all'interno di rocce sacre chiamate *Monoliti del Riposo*. Durante questo sonno un elfo non invecchia e non è cosciente. Le circostanze che provocano il risveglio di un elfo da questo *Sonno di Pietra* sono sconosciute.

VERANI

Anche noti come *Figli del Verde*, hanno enormi occhi e pelle verdastra, le loro orecchie possono crescere fino a trenta centimetri di lunghezza.



Un drak serpentino

DRAK

Umani che sono mutati in giovane età ed hanno assunto un aspetto simile ad un rettile. I drak si presentano in varie forme, alcuni simili ad alligatori, altri a serpenti, altri ancora a rospi o rane.

GOBLIN

I Goblin sono creature che in genere non si avvicinano alla civiltà, sono resistenti al peccato e generalmente vivono in tribù comandate da due leader.

EFFETTI DEL PECCATO

MUTAZIONI

Punti Mutazione

Ogni qual volta ottieni Punti Mutazione devi spenderli per acquisire una combinazione bilanciata di Bonus e Malus. Ad esempio se ottieni 2 Punti Mutazione puoi scegliere di ottenere *Occhio della Verità* (+2P), *Fotosensibilità* (-1P) e *Odore Acre* (-1P).

Bonus

1P - Dita Aggiuntive. Le tue mani sviluppano un sesto dito. Ottieni un bonus competenza +3 alle prove di *Rapidità di Mano*.

1P - Mani del Ragno. Sulle tue mani crescono piccole protuberanze che ti rendono più semplice scalare superfici ruvide. Ottieni un bonus di competenza +3 alle prove di *Scalare*.

1P - Mani palmate. Le tue mani divengono palmate e ti permettono di nuotare con più efficacia. Ottieni un bonus competenza +3 alle prove di *Nuotare*.

1P - Occhio dell'Invisibile. Un occhio aggiuntivo cresce sul tuo corpo. Una volta al giorno puoi lanciare l'incantesimo *Vedere Invisibilità* (LI 5).

1P - Orecchio Attento. Un orecchio aggiuntivo cresce sul tuo corpo, ottieni un bonus di competenza +5 alle prove Percezione basate sull'udito.

1P - Unghie Lunghe. Le tue unghie crescono dure e più velocemente del normale e contano come armi naturali che infliggono 1d3 danni perforanti. Attacchi con le unghie sono attacchi secondari.

1P - Voce Tonante. Sei in grado di rendere la tua voce più forte e alta. Una volta al giorno puoi ottenere un bonus di competenza +5 alle prove di *Intimidire* per un'ora.

1P - Gambe del Ghepardo. Le tue gambe si fanno più snelle e adatte alla corsa, la tua velocità di movimento aumenta di 1.5 metri.

1P - Trasparenza. La tua pelle è translucida e puoi rendere il tuo corpo quasi invisibile. Una volta al giorno puoi lanciare l'incantesimo *Invisibilità* (LI 5).

2P - Occhio della Verità. Un occhio aggiuntivo cresce sul corpo. Una volta al giorno puoi lanciare l'incantesimo *Visione del Vero* (LI 9).

2P - Pelo Fitto. Un pelo fitto ricopre diverse parti del tuo corpo, ottieni *Resistenza Freddo* 5.

2P - Saliva Velenosa. La tua saliva è tossica e può essere applicata come un veleno. Un numero di volte al giorno pari a 1 + un quarto del tuo livello puoi utilizzare la tua saliva un veleno che provoca lo stato *Nauseato* per 1d6 round e per ognuno di questi infligge 2d4 danni da veleno. La CD del veleno è pari a 10 + metà del tuo livello + modificatore di costituzione. La tua saliva perde le sue qualità tossiche dopo 10 minuti.

2P - Volontà di Ferro. La tua determinazione è più forte del normale. Ottieni un bonus morale +1 ai TS Volontà.

2P - Tentacolo. Un tentacolo cresce dal tuo torace. Questo può essere utilizzato come un'arma natural secondaria che infligge 1d4 danni contundenti. Il tentacolo non può impugnare armi o utilizzare altri oggetti, ma lo puoi utilizzare per recuperare oggetti dal terreno o dallo zaino come azione veloce. Il tentacolo può inoltre essere usato per tenere un focus.

3P - Urlo della Banshee. Una volta al giorno puoi emettere un grido magico come azione di round completo. Tutte le creature in grado di sentirti entro 12 metri da te quando emetti il grido devono effettuare un TS su Tempra con DC pari a 10 + metà del tuo livello + modificare di costituzione. Le creature sotto un effetto di paura subiscono una penalità di -4 al TS. Chi supera il tiro diventa infermo per 1d6 round. Chi lo fallisce subisce anche 5 danni sonori per livello.

Malus

1P - Fotosensibilità. Le luci forti ti infastidiscono. Mentre ti trovi sotto la luce del sole o in una luce di simile intensità, come per l'incantesimo *Luce Diurna*, hai un malus -5 alle prove Percezione basate sulla vista e uno -1 alle prove per colpire.

1P - Odore Acre. Il tuo sudore emette un odore fastidioso. Subisci un malus -2 alle prove di *Furtività* e uno -2 alle prove di *Diplomazia*.

1P - Dita Contorte. Le dita di una delle tue mani si contorcono in modo impossibile rendendoti difficile utilizzarla. Subisci un malus -5 alle prove di *Rapidità di Mano* e uno -1 alle prove per colpire con armi che utilizzano la mano scelta.

- 2P - Conduttore.** Il tuo corpo conduce l'elettricità più facilmente del normale. Sei *Vulnerabile* al danno da elettricità.
- 2P - Fotofobia.** Sei spaventato dalle luci forti. Mentre ti trovi sotto la luce del sole o in una luce di simile intensità, come per l'incantesimo *Luce Diurna*, sei *Scosso*.
- 2P - Sfortuna Terribile.** La tua sfortuna si manifesta fisicamente danneggiandoti. Ogniqualvolta tiri per colpire o esegui un tiro salvezza e ottieni un 1 naturale, subisci 2 danni necrotici per livello. Questo effetto si può attivare solo una volta a round.
- 2P - Ossa di Piombo.** I tuoi movimenti sono più lenti del normale. Subisci un malus -2 ai TS Destrezza.
- 3P - Orecchie Cucite.** Le tue orecchie si deformano in modo da renderti impossibile utilizzarle. Divieni *Sordo*.